PAC-MAN

1 Controller-Informationen

2 Spielstart

3 Grundlagen des Spiels

4 Spielbildschirm

5 Powerpillen

6 Geister

1 Controller-Informationen

Grundlegende Steuerung

Aktion	Taste
Bewegen	✜
Start/Pause/Bestätigen	START
Auswählen	SELECT

2 Spielstart

Wähle mithilfe von SELECT die Anzahl der Spieler aus und drücke dann START, um das Spiel zu starten.

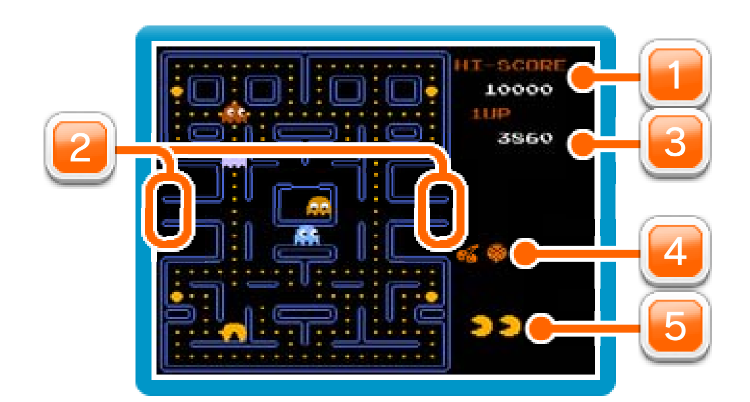


3 Grundlagen des Spiels



Steuere Pac-Man durch das Labyrinth und friss alle Pac-Punkte, um den Level zu beenden. Berührt dich ein Geist, verlierst du einen Versuch. Hast du keine Versuche mehr, ist das Spiel vorbei. Das Fressen von Pac-Punkten, Powerpillen, Früchten und Geistern erhöht deine Punktzahl. Immer wenn du eine bestimmte Punktzahl erreichst, erhältst du einen zusätzlichen Versuch.

Spielbildschirm



1 Highscore

2 Warp-Tunnel

Nutze Warp-Tunnel, um zur anderen Seite des Labyrinths zu gelangen.

3 Punkte von Spieler 1

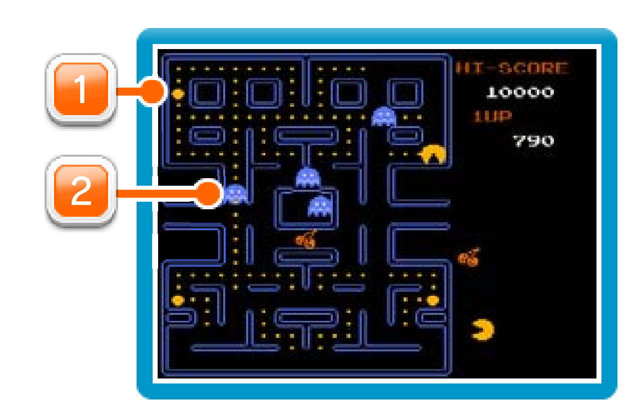
4 Aktueller Level

5 Verbleibende Versuche

5 Powerpillen

Wenn du eine Powerpille frisst, werden die Geister für kurze Zeit geschwächt und du kannst sie fressen. Wenn du mehrere Geister hintereinander frisst, erhältst du Bonuspunkte. Geister, die Pac-Man gefressen hat, bewegen sich zur Bildschirmmitte und erhalten dort ihre normale Form zurück.

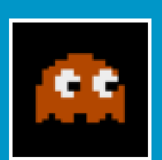
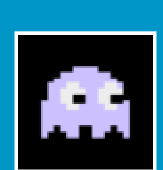
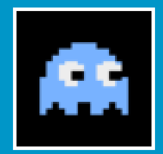
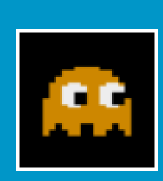
✦ Sobald die Wirkung der Powerpille nachlässt, erscheinen auch die Geister, die Pac-Man nicht gefressen hat, wieder in ihrer normalen Form, also sei vorsichtig!



1 Powerpille

2 Geschwächter Geist

6 Geister

	**Blinky der Schatten** Verfolgt Pac-Man aggressiv.
	**Pinky der Flotte** Versucht, Pac-Man den Weg abzuschneiden.
	**Inky der Fiesling** Bewegt sich etwas seltsam.
	**Clyde der Tölpel** Hat sein eigenes Tempo und stellt sich gern dumm.